MANUEL D'UTILISATION



360° Xtreme

SOMMAIRE

Page

1. Introduction 3
2. Installation 4
2.1 Configuration requise 5
3. Démarrage rapide 5
4. Fonctions de base 6
4.1 Samples 6
4.2 Utiliser les samples 7
4.3 Travailler avec les samples 8
4.4 Enregistrer des samples 9
4.5 Importer des samples 9
4.6 Mixer les styles 10
5. Fonctions avancées 13
5.1 Timestretcher 13
5.2 Studio FX 14
5.3 Mixeur 16
5.4 Booster 17
6. Réaliser des clips vidéo 18
6.1 Clips 19
6.2 Utiliser les clips 19
6.3 Travailler les clips 19
6.4 Enregistrer les clips 20
6.5 Importer les clips 23
7. Enregistrement 23
8. www.eJay.fr 23
9. Raccourcis clavier 24
10. Suite 25
10.1 Contacts 25
10.2 Equipe de production 26
10.3. Contrat de licence 27

1. INTRODUCTION

Bienvenue dans eJay 360° Xtreme Soundtraxx, le nouveau logiciel de création musicale et vidéo développé par eJay. Réalisez à partir de votre vidéo (ou des clips contenus dans le logiciel) et de votre propre musique un véritable film alliant votre son et votre image! Vous êtes à la fois compositeur, régisseur et producteur !

Les effets vidéo et différents fondus vous permettent de réaliser votre propre vidéo comme vous l'entendez. Les clips réalisés par des professionnels déjà inclus constituent une base conséquente pour vos réalisations.

Faîtes preuve de créativité et réalisez un morceau de hiphop ou techno ou alternatif ou drum'n'bass. Vous pouvez réaliser des morceaux grâce aux 3000 samples, que vous pouvez ensuite arranger dans le studio d'effets - FX Studio - du 360° Xtreme Soundtraxx.

*cree ton propre video clip et sa bande-son!



Tous les samples ont d'ailleurs été produits pour eJay 360° Xtreme Soundtraxx par des musiciens et producteurs professionnels reconnus.

Malgré ses nombreuses fonctions et modules, eJay 360° Xtreme Soundtraxx reste très simple à utiliser notamment grâce à la fonction Glisser & Déplacer (Drag & Drop)

***Create your own video and soundtrack now!**

2. INSTALLATION

Avant de pouvoir utiliser 360° Xtreme Soundtraxx, vous devez d'abord installer le logiciel. Cela fonctionne tout simplement:
Insérez le CD-ROM dans le lecteur, l'écran d'installation s'affiche peu de temps après. Sélectionnez votre langage préféré et indiquez où le logiciel doit être enregistré sur votre disque dur.

Puisque nous ne connaissons pas les performances de votre PC, vous pouvez choisir entre deux types d'installation.



Installation minimale (conseillée):
Une partie des samples et des clips est copiée sur le disque dur. Il est conseillé d'avoir au minimum 200 Mo d'espace libre sur le disque dur.

Installation complète:
Elle n'est nécessaire que pour tous ceux qui possèdent un lecteur de CD-ROM lent. Tous les samples et les clips sont copiés sur le disque dur, 700 Mo d'espace libre sont nécessaires.

L'installation d'eJay 360° Xtreme Soundtraxx entraîne la création d'un groupe de programme. Ce groupe est dénommé Soundtraxx et possède une icône de DEMARRAGE et une icône de DESINSTALLATION. Il est également possible d'activer les paramètres.

A chaque démarrage de programme, le logiciel demande le CD d'origine. Vous devez l'insérer dans le lecteur. Si vous avez choisi l'installation complète, vous pouvez ensuite retirer le CD. Avec l'installation minimale, le CD doit rester dans le lecteur afin d'avoir tous les samples et les clips lors du démarrage.

2.1 CONFIGURATION REQUISE

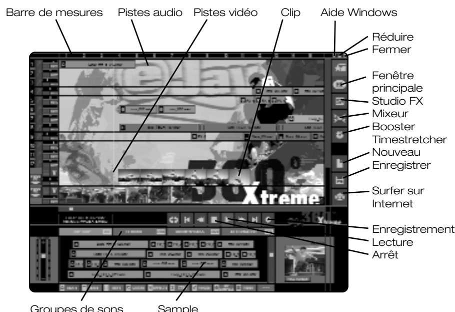
Pentium II, 300 mHz, Windows 95, 98, Millenium, 2000 et Windows NT 4.0, 64 Mo RAM, lecteur de CD-ROM, 200 Mo d'espace libre sur le disque dur, carte graphique compatible DirectX (intensité des couleurs 16 bit, 800 x 600), carte son compatible DirectX (16 bit)

3. DÉMARRAGE RAPIDE

Lorsque vous avez terminé l'installation du logiciel, vous pouvez regarder la vidéo de démarrage. Appuyez pour cela sur le bouton LECTURE.

Les boutons situés à côté fonctionnent également comme sur le lecteur de CD : PAUSE, ARRÊT, AVANCE RAPIDE et RETOUR RAPIDE. Le bouton ENREGISTRER peut être éventuellement le seul à ne pas fonctionner normalement : il active le mode enregistrement pour une piste audio ou vidéo sélectionnée.

Pour créer vous-même vos propres vidéos, cliquez ensuite sur le bouton NOUVEAU dans la barre de menu sur la



page de droite. Les pistes sont vierges et vous pouvez maintenant travailler dessus. Les samples et les clips peuvent être déplacés des groupes de sons à l'endroit où vous le désirez via la fonction Glisser & Déposer (attention, les samples peuvent être déplacés uniquement sur les pistes audio, les clips sur les pistes vidéo). Pour écouter un sample, cliquez dessus avec le bouton gauche de la souris. Pour voir un aperçu d'un clip, cliquez dessus avec le bouton gauche de la souris. Le bouton droit de la souris vous permet de copier les samples et

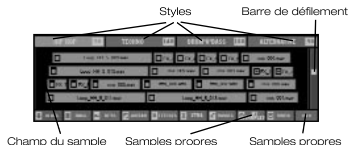
les clips sur les pistes audio. Essayez tout simplement ces fonctions du programme. Et si vous rencontrez des problèmes : il existe en haut à droite à côté des boutons REDUIRE et FERMER une aide Windows où vous obtenez des renseignements détaillés sur tout le programme. Lorsque vous avez terminé votre piste sonore, vous pouvez 'enregistrer. Pour cela, cliquez sur le bouton avec le symbole de la disquette.

4. FONCTIONS DE BASE

Une fois l'installation terminée, l'écran principal s'affiche; il contient un mix de démarrage. Appuyez sur LECTURE et observez; vous pourrez peut-être déjà comprendre par vous-même les premiers éléments. Lorsque vous voulez obtenir de nouvelles pistes vierges, cliquez sur le bouton NOUVEAU MIX. Vous pourrez ensuite déplacer des samples audio et des clips vidéo sur les pistes.

4.1 SAMPLES

Avec eJay, la musique est réalisée à partir de samples. Lorsque vous voulez utiliser un sample, vous devez tout d'abord sélectionner un groupe de style: HIP HOP, TECHNO, DRUM'N'BASS ou ALTERNATIF.



Chaque groupe de style contient 750 sons ou samples qui sont enregistrés dans différents groupes de sons:

- Loops ou boucles rythmiques
- Basses
- Touches (synthétiseur, orgue, piano)
- Guitare
- Effets (hits, crashes)
- Xtra (sons qui ne s'adaptent à aucun autre groupe)
- Voix (masculines / féminines)
- Mes samples (samples importés ou enregistrés soi-même)

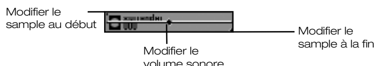
Les samples se situent sur la moitié inférieure de l'écran. La barre de défilement sur la page de droite permet de trouver les samples se trouvant en dessous d'un groupe de sons.
Ces samples portent un nom. Un L ou un R derrière un nom de sample signifie qu'il s'agit d'un samples stéréo. Chaque style a sa couleur propre.
Exemple simple: vous voyez un rectangle marron sur lequel est inscrit Battement 8 L. Signification: un sample stéréo HIP HOP du groupe de sons loops, s'appelant loop 8, et recouvrant la page stéréo de gauche.

4.2 UTILISER LES SAMPLES

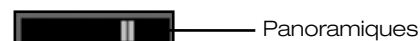
Pour écouter le sample, cliquez dessus simplement avec le bouton gauche de la souris; si vous le désirez, vous pouvez à tout moment le déplacer sur les pistes via Glisser & Déplacer.
Les samples, que vous avez enregistrés ou importés vous-même (plus d'explications dans les chapitres Enregistrer des samples et Importer des samples), sont automatiquement enregistrés dans le groupe de sons Mes samples.

4.3 TRAVAILLER AVEC LES SAMPLES

Sur les pistes, il vous est possible d'effectuer les opérations suivantes avec les samples:
Vous pouvez les réduire. Cliquez pour cela dessus avec le bouton droit de la souris. Des lignes d'aide apparaissent dans le sample. Si vous déplacez la ligne d'aide verticale vers la gauche, vous coupez le sample au début. La ligne d'aide verticale de droite permet de le couper à la fin.
Vous pouvez modifier le volume sonore. Une ligne d'aide horizontale existe également outre les deux lignes verticales déjà mentionnées. Vers le haut = plus fort, vers le bas = plus faible.



Vous pouvez définir l'image stéréo. Le régulateur panoramique correspondant se trouve à gauche de la piste, à côté des boutons SILENCE et SOLO. Vers la gauche = plus de basses sur la gauche, vers la droite = plus de basses sur la droite.



Vous pouvez copier les samples. Placez le curseur sur le sample, maintenez appuyé le bouton droit de la souris et déplacez le sample à l'endroit souhaité. Lorsque vous désirez déplacer plusieurs samples en une seule fois : réalisez un cadre avec le bouton gauche de la souris autour des samples correspondant et effectuez la même opération que pour un seul sample.

Si les samples ne vous conviennent pas encore tout à fait, vous avez la possibilité de les modifier davantage. Vous trouverez des informations supplémentaires dans le chapitre 5 sous Timestrecher, Studio FX et Mixeur.

4.4 ENREGISTRER DES SAMPLES

Il est possible d' enregistrer directement des samples externes dans eJay 360° Xtreme Soundtraxx.



Microphone

A gauche des pistes se trouve un bouton MICROPHONE. Lorsque vous appuyez dessus, vous activez le mode enregistrement pour la piste. Il vous suffit d'appuyer ensuite sur ENREGISTRER et LECTURE:
Reliez le DAT, le lecteur de CD ou toute autre source sonore à l'entrée de votre ordinateur. Dès que vous appuyez sur LECTURE sur cette source sonore, l'enregistrement commence.
Vous pouvez régler le volume sonore d'entrée correspondant au volume avec lesquels les sons seront passés dans le logiciel. Vous trouverez les explications ci-dessous au chapitre 5.

4.5 IMPORTER DES SAMPLES

Si vous avez déjà quelques sons ou samples sur votre disque dur que vous souhaiteriez utiliser, il vous est possible de les importer directement.
Pour cela, cliquez sur le bouton TELECHARGER / ENREGISTRER (celui avec le dessin de la disquette) et parcourez ensuite vos répertoires.
Tous les fichiers audio avec l'extension .avi, .mp3, .wav, .mix peuvent être importés.



4.6 MIXER LES STYLES

eJay 360° Xtreme Soundtraxx permet de mixer différents styles musicaux sur chaque piste. Vous devez respecter pour cela quelques éléments essentiels: Les différents styles Hip Hop, Alternatif, Techno, Drum' n' Bass sont caractérisés par une vitesse ou BPM différent et sont enregistrés dans une tonalité bien précise
Lorsque vous commutez entre les boutons de STYLE, les lignes verticales de mesure et les numéros de mesure se modifient puisque ces lignes sont ajustées en fonction de la vitesse du style.

Aperçu des styles, rythmes et tonalités

Style	Rythme	Tonalité
HIP HOP	90 BPM	la mineur
ALTERNATIF	90 BPM	ré mineur
TECHNO	140 BPM	la mineur
DRUM'N'BASS	160 BPM	do mineur

Si vous cliquez sur HIP HOP, le logiciel pense que vous voulez mixer une piste HIP HOP et commute toutes les pistes sur 90 BPM.
Vous pouvez alors mixer simplement à partir de samples provenant de différents groupes de sons une piste HIP HOP homogène; les samples se positionnent automatiquement à l'endroit correct au niveau rythme et musical; le résultat est assez concluant.



Si vous commutez ensuite sur TECHNO, les samples HIP HOP restent tous au même endroit mais les lignes de mesure diminuent tellement qu'elles ne s'ajustent plus vraiment sur les samples.
A la fin de votre mix HIP HOP, vous pouvez poursuivre directement avec le morceau TECHNO où il vous est possible d'intégrer des sons TECHNO quelconques dans votre mix HIP HOP.

Cela n’est peut-être pas si simple. Voici quelques exemples permettant de clarifier.



Exemple 1

90 BPM signifie : quatre-vingt dix battements par minute ou 22,5 mesures (1 mesure comprend 4 battements).
140 BPM signifie cent quarante battements par minute ou 35 mesures.
Si le fil d’écoute se trouve ainsi en style TECHNO sur la mesure 70 et si vous passez en style HIP HOP, le fil d’écoute passe à la mesure 45. Avec le style DRUM’N’BASS, il passerait sur la mesure 80.

Exemple 2

Vous avez mixé une piste ALTERNATIF et vous désirez insérer un effet TECHNO FX exactement au début de la mesure 9.
Pour cela, commutez d’abord de ALTERNATIF sur TECHNO. Accédez ensuite à l’effet TECHNO FX, déplacez-le de son groupe de sons sur les pistes ; cependant, la ligne de mesure de la mesure 9 se trouve à un tout autre endroit et vous ne pouvez pas positionner le sample à l’endroit désiré.
Insérez le sample quelque part dans la zone souhaitée et commutez à nouveau sur ALTERNATIF – les lignes de mesure s’affichent à nouveau aux endroits souhaités. Il vous suffit alors de déplacer le sample sur la mesure 9.

Exemple 3
Vous déplacez tous les samples dans votre mix DRUM'N'BASS après avoir commuté le style sur HIP HOP.
C'est tout simple: vous ne pouvez l'effectuer que si vous savez exactement ce que vous voulez faire: en effet, tous les samples sélectionnés se positionneront sur la trame de mesure de HIP HOP et perdront en conséquence leur rapport au rythme.

Conseils :

Conseil 1
Le tableau suivant comprend une liste des mesures se trouvant exactement au même endroit dans les différents styles. Lorsque votre chanson ALTERNATIF cesse au début de la mesure 27, vous pouvez poursuivre sans problème avec la mesure 42 en TECHNO ou 48 en DRUM'N'BASS sans créer de coupure.

Conseil 2
Même sur les autres mesures, vous pouvez facilement changer de style en utilisant des fondus entre les styles qui ont une très faible liaison rythmique, par exemple, des sons sphériques ou des effets. Comme nous l'avons effectué dans le mix de démarrage.

Conseil 3
Réalisez un morceau de musique homogène dans un certain style. Uniquement lorsque la base est terminée, que le morceau sonne bien, vous pouvez intégrer des samples appartenant à d'autres styles.

HIP HOP		**9**		**18**		**27**		**36**		**45**		**54**	
ALTERNATIF		**9**		**18**		**27**		**36**		**45**		**54**	
TECHNO	**7**	**14**	**21**	**28**	**35**	**42**	**49**	**56**	**63**	**70**	**77**	**84**	**etc.**
DRUM'N'BASS	**8**	**16**	**24**	**32**	**40**	**48**	**56**	**64**	**72**	**80**	**88**	**96**	**etc.**

Conseil 4
Les styles se distinguent non seulement par une vitesse ou BPM différent mais également différentes tonalités et types de sons. Le résultat n'est pas toujours brillant si vous mélangez des basses ALTERNATIF avec des sons HIP HOP. Mais il existe de nombreux samples ne possédant pas de liaison rythmique que vous pouvez toujours mixer.

Vous pouvez également ajuster le type de son dans le studio FX. Ce tableau indique la procédure:

Transposition	**Etape de demi-ton**	
A ➛ D	+5	-7
A ➛ C	+3	-9
D ➛ A	+7	-5
D ➛ C	+10	-2
C ➛ A	+9	-3
C ➛ D	+2	-10

5. FONCTIONS AVANCÉES

Pour tous ceux désirant utiliser davantage de fonctions: lisez ce qui suit!

5.1 TIMESTRETCHER

Si vous trouvez que les samples sont trop lents ou trop rapides, leur tempo ou BPM peut être facilement modifié. Certains se diront peut-être qu' augmentater la vitesse d'un morceau dénature le morceau. Ce n'est pas le cas grâce au timestretcher! Contrairement au pitch habituel , le timestretching modifie la vitesse sans modifier la hauteur du son, c'est à dire sans que la tonalité soit affectée



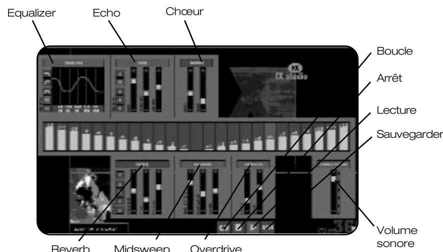
Tempo   Boucle   Arrêt   Lecture   Sauvegarder

Cela fonctionne de la manière suivante:

Déplacez le sample sur le bouton TIMESTRECHER (avec le symbole de l'horloge). La fenêtre inférieure du sample disparaît, un régulateur s'affiche à la place. Vers la gauche = plus lent, vers la droite = plus rapide. Cliquez sur le bouton avec l'ETOILE (fenêtre principale) pour revenir à l'écran principal. Vous pouvez ainsi adapter la vitesse de samples de styles différents. Vous pouvez modifier sans problème une boucle DRUM'N'BASS sur 140 BPM dans le timestretcher et l'intégrer à votre mix TECHNO. (Ce qui est très agréable !)

5.2 STUDIO FX

Si un sample ne vous plaît pas , vous pouvez tout simplement le modifier ! Le studio FX permet des arrangements très simples:
cliquez sur le bouton STUDIO FX. Le champ, qui contenait auparavant les pistes, commute avec un champ contenant les éléments suivants: régulateurs, courbes, etc.



Les samples sont téléchargés en les déplaçant du champ des samples dans la fenêtre du studio FX.
LECTURE, BOUCLE et SAUVEGARDER possèdent les fonctions habituelles.
Si vous sauvegardez le sample, vous le trouvez à nouveau à côté du son d'origine dans les groupes de sons.
Les effets sont expliqués ci-dessous les uns après les autres.
Nous commençons en haut à gauche.

Equalizer
Ce dernier permet de couper les différents niveaux de fréquence d'une chanson ou de les faire ressortir. Trois préréglages importants (passe-bas, passe-haut, passe-bande) ainsi que deux possibilités de réglage individuel existent. En cliquant sur un de ces boutons, la courbe se modifie et indique les fréquences diminuées ou augmentées. A gauche se trouvent les fréquences basses pour les tonalités basses, à droite les fréquences hautes pour les tonalités élevées.

Echo
L'écho ajoute au sample des répétitions. Cinq types d'écho différents existent. Le régulateur de temps modifie l'écart entre les répétitions. Le feedback détermine le nombre de répétitions. Le volume permet de déterminer la puissance de l'effet dans le sample.

Chœur
Il permet d'élargir en particulier les voix et de les rendre plus convaincantes. Le régulateur Colour permet de régler la puissance de l'effet, les tonalités supérieures et les voix supplémentaires devant être ajoutées. Le volume règle le volume sonore de l'effet.

Transpose
Parmi les trois effets, il correspond à la correction de la hauteur tonale. Vous pouvez déterminer la hauteur tonale avec laquelle le sample doit être écouté. Le rythme reste identique.

Reverb
Il permet de simuler la sonorité de différentes pièces. La réflexion dans une pièce dépend de la manière dont les ondes sonores se reflètent sur les murs, le plafond ou le sol d'une pièce. Les cinq boutons de gauche permettent de prérégler cinq différentes pièces. Predelay régule le temps, s'écoulant jusqu'au début de l'effet, Time, le temps jusqu'à la fin de l'effet et le volume régule le volume sonore de l'effet.

Midsweep
Midsweep est un equalizer qui se déplace régulièrement au sein d'une gamme de fréquences définie. Range permet de déterminer la gamme de fréquences, Gain la puissance de l’effet et Speed la vitesse de déplacement de l’effet.

Overdrive
Il pourrait également être appelé régulateur déformateur. Vous pouvez modifier les samples de telle sorte que les verres à vin se brisent. Le régulateur du filtre (à gauche) détermine la gamme de fréquences à déformer (soit les tonalités basses soit les élevées), le régulateur Drive (à droite) régule la puissance de l’effet sur le sample.

Volume
La description du studio FX est presque terminée. Si un sample est trop faible en raison d’un ou de plusieurs effets, vous pouvez le régler avec le régulateur du volume. Vous n’entendez les réglages des effets que si les effets sont activés sur ON. Pour tous les effets, la règle suivante est valable: il n’existe pas de juste mesure pour le réglage d’un effet afin qu’une piste sonne correctement. Les réglages extrêmes ne sont pas agréables à entendre la plupart du temps et déforment véritablement le sample et la chanson.
Lorsque vous avez terminé et que vous voulez revenir à l’écran principal, cliquez sur le bouton avec l’ETOILE.

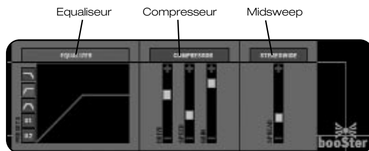
5.3 MIXEUR

Si vous cliquez sur le bouton MIXEUR, vous voyez à la place de la sélection des samples 24 régulateurs et au-dessus de ces régulateurs, des boutons des panoramiques, que vous avez déjà rencontrés dans les informations relatives aux pistes. Vous pouvez ainsi prendre à partir de votre piste le volume sonore optimal et la répartition stéréo parfaite.
Vous devez avoir aperçu le régulateur principal sur le côté gauche ; le régulateur gauche modifie le volume sonore de toutes les pistes et celui de droite le rythme et la hauteur tonale (cela donne le même effet enfantin que lorsque vous faîtes passer un disque en accéléré sur une platine vinyle).

Tout à droite se trouve un régulateur du volume sonore permettant de régler le niveau d'entrée au niveau de la carte son. Vous devez toujours faire attention au niveau lors de vos mixages. Vous trouvez le régulateur à droite du régulateur du volume d'enregistrement. Plus le niveau est élevé, plus la piste est bruyante ; les endroits les plus bruyants ne doivent cependant pas être supérieurs au niveau à moins de vouloir obtenir une piste saturée avec un son de boîte de conserve. Vous connaissez d'ailleurs ce son lorsque vous réalisez vous-même des enregistrements de cassettes.
A la fin du mixage, cliquez sur le bouton avec l'ETOILE pour revenir à l'écran principal.

5.4 BOOSTER

Si vous cliquez sur le bouton BOOSTER, un petit module d'arrangement audio s'ouvre dans la fenêtre du sample. Vous y apercevez un equalizer découvert dans le studio FX (qui cette fois agit sur l'ensemble du mix et non sur certains samples), trois régulateurs de compression et un pour l'effet stereowide.
Les effets de l'equalizer sont décrits dans le chapitre Studio FX.
Mais à quoi peut servir un compresseur? Le compresseur permet d'augmenter le son de votre mix sans nécessairement hausser le niveau. Cela fonctionne tout simplement: le compresseur rapproche des tonalités basses et élevées, le mix sonne plus compact et plus dense.
La puissance de la compression est réglée par le régulateur Drive. Speed régule la vitesse d'utilisation du compression. Attention: Avec la combinaison Speed = lent et Drive = max, on obtient toujours des effets appelés pompes de compression. Cela se passe lorsque le compresseur est activé après une tonalité élevée et lorsqu'il abaisse encore une tonalité déjà basse car il réagit trop tard.



Gain, le troisième régulateur, modifie le volume sonore du compresseur. Stereowide permet d'élargir artificiellement la piste lorsqu'elle ne vous semble pas assez répartie ou lorsque vous avez l'impression que tout le son arrive du milieu.

Tous les réglages effectués dans le booster sont enregistrés dans le mix et activés immédiatement. Cliquez sur le bouton ETOILE pour revenir l'écran principal.

6. RÉALISER DES CLIPS VIDÉO

LA réalisation un clip vidéo peut être comparé à la création d'un morceau: déplacer les séquences images ou clips sur les pistes, les arranger, les modifier et le tour est joué!



6.1 CLIPS

Les clips sont pour la vidéo ce que les samples représentent pour la musique. Pour sélectionnez les clips, cliquez sur le bouton VIDEO dans la sélection des groupes de sons. Peu importe le groupe de styles où vous vous trouvez, en cliquant sur le bouton VIDEO, vous obtenez toujours tous les clips. Les clips sont dénommés, Crystal Water Jump 3 signifie par exemple que le clip contient un saut de surf.

6.2 UTILISER LES CLIPS

L'utilisation des clips fonctionne pratiquement de la même manière que celle des samples. Via le mode Glisser & Déplacer, les clips sont déplacés sur les deux pistes vidéo. La piste vidéo 1 est plus puissante que la piste vidéo 2. Un clip se trouvant en dessous de la piste inférieure n'est donc visible que lorsque le clip supérieur est fini et s'arrête dès qu'un clip recommence dans la piste supérieure.

Si vous voulez voir les deux clips ensemble, vous devez utiliser des transitions. Cet effet est expliqué dans le chapitre Travailler les clips. En cliquant sur le bouton gauche de la souris, l'aperçu est lancé dans la fenêtre de l'aperçu sur le côté droit. Vous pouvez garder la taille de la fenêtre de l'aperçu ou passer au plein écran. La touche Echap permet de revenir à l'écran principal. Les clips, que vous avez importés vous-même (explications ci-dessous), se trouvent à côté des clips existants.

6.3 TRAVAILLER LES CLIPS

Après avoir déposé les clips sur les pistes, vous pouvez les travailler.
Vous pouvez les réduire et les augmenter. Cliquez pour cela sur un clip avec le bouton gauche de la souris et les lignes d'aide verticales, découvertes avec les samples, apparaissent. Lorsque vous rapprochez ou écartez ces lignes l'une de l'autre, le clip devient plus long ou plus court. L'effet est net: si le clip devient plus long, vous obtenez un effet

de lenteur, si vous raccourcissez le clip, vous obtenez un effet de rapidité.

Vous pouvez couper les clips. Vous pouvez modifier les clips de la même manière que vous modifiez le début et la fin d'un sample. Cliquez dessus simplement avec le bouton droit de la souris et déplacez les barres.
Vous pouvez affecter des effets aux clips. Cliquez pour cela sur le bouton STUDIO FX à gauche de la piste. Un petit menu apparaît avec une liste de tous les effets (menu contextuel).
Cliquez ensuite sur l'effet souhaité et le curseur de la souris se modifie immédiatement en un « crayon de dessin » pour les effets. Dessinez alors simplement des zones sur les samples où l'effet doit agir ! Cliquez à nouveau sur le bouton STUDIO FX et le curseur de la souris reprend sa forme d'origine.
Vous pouvez relier les clips sur les différentes pistes à l'aide de transitions.
Une transition agit de manière similaire à un effet ; il permet de relier l'image de la deuxième piste. Cliquez sur le bouton STUDIO FX et le menu contextuel s'ouvre. Cliquez sur une transition et ouvrez un cadre à l'aide du curseur modifié de la souris au-dessus des deux pistes ; sa taille correspond à l'action de la transition. La transition optimale commence à l'endroit où le deuxième clip commence et s'arrête où le premier clip s'arrête.

6.4 ENREGISTRER DES CLIPS

Vous avez réalisé des enregistrements vidéo que vous voulez utiliser. C'est très simple ! L'enregistrement de clips vidéo fonctionne de la manière suivante:
Reliez votre caméscope au PC, activez une des pistes vidéo en cliquant sur le bouton de la caméra à gauche de la piste vidéo et en appuyant sur le bouton Enregistrer. Une fenêtre de dialogue s'ouvre; elle indique les étapes nécessaires pour parvenir à un enregistrement parfait. Sur le côté gauche de la boîte de dialogue se trouvent six possibilités de réglage:
Appareil concerné: vous réglez l'appareil

à partir duquel vous voulez effectuer l'enregistrement.
Chemin concerné: vous réglez l'endroit où le matériel vidéo doit être enregistré sur votre disque dur. Le chemin est déjà préréglé. C'est le chemin d'installation avec le sous-répertoire « Vidéos ». Si cela ne vous convient pas, vous pouvez également parcourir le disque dur à la recherche d'un meilleur chemin.

Format audio: vous réglez ici le format audio que vous voulez avoir. Ce réglage n'a pas d'influence sur la qualité vidéo.

Compression: niveau de compression de la vidéo. Il s'agit ici d'obtenir une qualité plus élevée ou une quantité de données plus faible.

Dimension de l'image: quelle dimension souhaitez-vous? Une grande dimension n'est pas forcément la meilleure.
L'image contient alors trop de pixels et n'a pas de bonne qualité. Lors de l'enregistrement, vous pouvez choisir au maximum 320 x 240 pixels, c'est la dimension de l'image réglée par défaut.

Propriétés de la source: vous pouvez procéder ici aux réglages sur la source vidéo (donc de votre caméscope numérique), par ex. régler la luminosité et le contraste. Sur le côté droit de la boîte de dialogue se trouve la fenêtre d'aperçu. Deux commandes différentes existent en dessous (les Record Controls et les Preview Controls, explicités ci-dessous), ainsi qu'une autre possibilité de réglage. Vous pouvez déterminer ici si votre enregistrement doit être avec ou sans son et si le son doit être synchrone avec l'image ou non. Si vous voulez qu'il soit synchrone, il se peut de temps à autre que la vidéo soit « bancale ». Lors de la synchronisation de l'image, il peut résulter des inexactitudes. Vous devez essayer ce qui vous plaît le mieux.

Si vous cliquez sous « Time » et si vous entrez une durée, l'enregistrement s'arrête à l'issue de ce laps de temps défini.
En cochant Background Audio, vous pouvez enregistrer votre vidéo simultanément avec votre mix enchaîné.

Sur les contrôles d'enregistrement: ils vous permettent de déterminer le type d'enregistrement. Trois possibilités existent: en fonction du bouton sur lequel vous cliquez, des bitmaps, des frames ou des vidéos complètes sont enregistrés.

Bitmap (à gauche): L'image, que vous apercevez dans la fenêtre, est enregistrée.

Frame (milieu): Chaque clic sur ce bouton lance l'enregistrement de l'image actuellement affichée. Dès que vous cliquez à nouveau, la nouvelle image affichée est enregistrée, etc. Vous obtenez alors le superbe effet d'avance rapide, tel que vous le connaissez de certaines vidéos. Ce type d'enregistrement est propice lorsque vous voulez enregistrer directement avec le caméscope relié. Dès que vous avez enregistré tous vos frames, cliquez avec le bouton droit de la souris et le mode enregistrement se ferme.

Vidéo (à droite): Vous enregistrez toute la vidéo. En cliquant sur le bouton de la caméra, l'enregistrement démarre. Le clic suivant l'arrête.
A côté des contrôles d'enregistrement se trouvent les contrôles de l'aperçu PAUSE, LECTURE et ARRÊT. Ils sont très simples à utiliser, ils vous permettent de regarder très vite la vidéo que vous venez d'enregistrer.

Vous pouvez contrôler le déroulement de votre enregistrement dans la barre d'état. Vous avez "Record in progress" dès le début de l'enregistrement et lors de l'enregistrement en mode Frame, vous avez également "Press right mouse button to stop recording". Vous êtes satisfait ? Cliquez sur OK, l'enregistrement est mémorisé sur le chemin que vous avez défini et vous revenez à nouveau à l'écran principal. Vous revenez également à l'écran principal lorsque vous appuyez sur Interrompre; la tentative d'enregistrement n'est pas mémorisée.

6.5 IMPORTER LES CLIPS

Le CD comprend environ 12 minutes de matériel vidéo. Si cela ne vous suffit pas, vous pouvez importer des clips personnels. Cliquez pour cela sur le bouton TELECHARGER / SAUVEGARDER (bouton avec l'image de la disquette) et parcourez le disque dur comme d'habitude à la recherche des clips vidéos souhaités. Les clips importés se trouvent à côté des clips déjà existants sur le CD.

7. ENREGISTREMENT

Si vous avez terminé et si vous voulez enregistrer votre piste sonore, cliquez sur le bouton TELECHARGER / SAUVEGARDER. Vous pouvez enregistrer votre vidéo complète avec le son ou bien uniquement les pistes sonores

8. WWW.EJAY.FR

Cliquez sur le bouton WWW et essayez! Le lien Web vous amène sur notre page d'accueil, où vous trouvez toutes les dernières informations sur eJay et où vous pouvez adhérer à la communauté eJay. Le support technique est également très facile d'accès.

9. RACCOURCIS CLAVIER

Servez-vous simplement du clavier !
Les raccourcis sont les suivants:

Ctrl+O	Charger un mix
Ctrl+S	Enregistrer un mix
Ctrl+N	Nouveau mix
Ctrl+I	Importer
Ctrl+E	Exporter
Ctrl+Z	Annuler
Ctrl+C	Copier des samples
Ctrl+V	Insérer des samples
Ctrl+X	Couper des samples
Ctrl+A	Marquer tous les samples
MAJ+Souris	Sélectionner des samples
Ctrl+Souris	Positionner un sample dans la trame de mesure 1/16
Alt+Souris (déplacer)	Copier un sample
Suppr	Effacer des samples marqués
Barre d'espacement	Démarrer/Arrêter
Flèche vers la gauche	Rembobinage arrière
Flèche vers la droite	Rembobinage avant
Pos1	Sauter au début du mix
Fin	Sauter à la fin du mix

10. SUITE

Tout a été expliqué. C'est très facile. Si quelque chose vous semble imprécis ou si vous avez des doutes, vous trou verez ici quelques adresses utiles ainsi que le contrat de licence.

10.1 CONTACTS

Informations générales Internet:

Internet: www.eJay.fr
www.eJay.com
www.eJay.co.uk
www.eJay.de
www.eJay.se

E-Mail: contact@eJay.fr
info@eJay.fr

Support technique

E-mail: support@eJay.fr
support@ejay.com
support@eJay.de
support@ejay.co.uk
support@eJay.se

Hotlines:

Country	Phone
France	+33 1 3462 2684
UK	+44 870 366 7722
Germany	+49 711 6203 1212
Scandinavia	+46 8442 9170
Spain	+34 90 642 3758
Italy	+39 800 821 177
Portugal	+351 22 608 8333
Benelux	+32 2688 4022

10.2 EQUIPE DE PRODUCTION

L'équipe eJay

G. Anderson, D. Anker, P. Arnold, A. Asen, M. Bauder, A. Bäurle, M. Baumann, M. Beck, K. Birke, V. Boogaerts, A. Bondi, R. Braun, J. Carlson, J. Chauvet, M. Colli, I. Cunliffe, P. Dao, S. De Monte, A. De Vito, A. Dickenson, D. Di Nisio, M. Dölker, O. Eberdt, O. Elbhar, H. Ewert, H. Eriksson, T. Favell, D. Frederick, D. Früh, M. Fuchs, S. Germann, V. Gietz, M. Gminder, J. Gosling, M. Graffeuille, M. Grassl, W. Gruel, N. Hart, P. Harzendorf, M. Heber, O. Heinzel, C. Hellmuth, J. Höhling, A. Hoh, T. Hohenstatt, M. Horst, J. Jansson, K. Juhlin, S. Kania, A. Karamehmetoglu, S. Kashalkar, M. Konitzer, M. Kränzle, B. Krauß, V. Kwauka, M. Laborda, A. Loftesnes, M. Lazar-Rudolf, A. Mabon, A. Mast, B. Mirwald, K. Nadj, A. Nebbe, G. Parkyn, J. Pelzer, F. Preissinger, D. Pursanidu, S. Rappold, M. Reinfeldt, M. Rietschel, S. Rössler, S. Rose, A. Sabbathi, M. Saile, S. Schicke, H. Schmitz, J. Schöpf, D. Scott, A. Seifert, J. Settelmeier, S. Siegle, F. Siepert, M. Spaeth, M. Steensen, J. Strang, C. Swift, C. Tapal, A. Tell, M. Thümmler, B. Throll, S. Venton, K. Waks, N. Wallasch, T. Wendlandt, H. Werner, A. Xanthopoulos, M. Zalaman, S. Zechner, R. Zipp

Crédits

Un grand merci à tous les producteurs, les Sound Designers et artistes qui ont contribué à réalisation des samples dans eJay 360° Xtreme Soundtraxx.

10.3 CONTRAT DE LICENCE D'UTILISATEUR

En installant ce CD-ROM, vous déclarez accepter les conditions du contrat de licence. Vous êtes donc invité à lire le présent contrat de licence avec attention avant de procéder à l'installation du CD-ROM. Si vous n'acceptez pas les conditions du présent contrat, n'installez pas le logiciel. Renvoyez le CD-ROM à votre fournisseur, accompagné de votre preuve d'achat, pour en obtenir le remboursement complet

1. Droits d'auteur et de reproduction et octroi de licence

a) Droits d'auteur et de reproduction
Les droits d'auteur et de reproduction liés au logiciel, aux enregistrements audio, à la documentation correspondante (le "Logiciel") ainsi qu'à toute copie du Logiciel sont la propriété de eJay AG ("eJay") ou de ses fournisseurs.
Le Logiciel est protégé par la législation et les traités internationaux sur les droits d'auteurs et droits connexes et par toutes les législations nationales applicables. Ce Logiciel doit donc être traité comme tout élément protégé par des droits d'auteur.

b) Octroi de licence
eJay
vous octroie une licence personnelle non exclusive et incessible (la "Licence") qui vous autorise à installer le Logiciel sur un seul disque dur et conformément aux restrictions et limitations définies au paragraphe 2 ci-après et à utiliser le Logiciel ci-inclus pour la création de bandes audio originales (les "Travaux Dérivés").

Vous êtes habilité à revendiquer la propriété de la composition des Travaux Dérivés que vous créerez à l'aide du Logiciel et à diffuser ces Travaux Dérivés auprès du public ; toutefois, vous n'êtes PAS autorisé à concéder l'utilisation du Logiciel sous licence ni à vendre le Logiciel (ni aucun de ses éléments constitutifs tels que les enregistrements audio ou les échantillons contenus dans ce CD-ROM) à aucun tiers.

Afin d'éviter toute ambiguïté, dans le cas où un tiers ferait une réclamation concernant la propriété des Travaux Dérivés, vous seul devrez faire face à cette réclamation, sachant que eJay rejette toute responsabilité quant à l'origine des réclamations de ce type et à leur traitement. Le Logiciel faisant l'objet de la présente Licence, et toute copie que celle-ci vous autorise à effectuer sont également soumis aux conditions énoncées ici. Tous les droits qui ne vous sont pas octroyés expressément dans le cadre de la présente Licence sont des droits réservés de eJay.

2. Utilisation autorisée et restrictions

La présente Licence vous autorise à installer et utiliser le Logiciel sur un seul ordinateur et un seul écran à la fois. Elle ne permet pas l'installation ni l'utilisation du Logiciel sur plus d'un ordinateur à la fois. Vous ne devez donc pas installer le Logiciel sur un ordinateur ou un système donnant un accès électronique à ce Logiciel à plus d'un utilisateur. Vous êtes autorisé à faire une copie du Logiciel sous une forme lisible par la machine, à des fins de sauvegarde uniquement, sachant que ladite copie ne devra être conservée que sur un ordinateur à la fois. La copie de sauvegarde doit contenir toutes les informations relatives aux droits d'auteur et de reproduction contenues dans l'original. Sous réserve des dispositions légales applicables et des conditions de la présente Licence, vous n'êtes pas autorisé à décompiler le Logiciel, à en recomposer l'ingénierie amont, ni à le désassembler, le modifier, le louer, le prêter ni le distribuer en tout ou partie sur aucun réseau d'aucune sorte. Vous pouvez toutefois

céder les droits que vous confère la présente Licence à condition que vous transfériez la documentation associée, la présente Licence et une copie du Logiciel à un tiers qui accepte les conditions de la présente Licence et que vous vous engagiez à détruire toute autre copie (y compris les copies de sauvegarde) du Logiciel en votre possession. Ce transfert mettra fin à votre contrat de licence conclu avec eJay pour l'utilisation du Logiciel. Les droits que vous confère la présente Licence seront résiliés automatiquement, sans préavis de la part de eJay, si vous manquez à l'une quelconque des obligations qui vous incombent au titre de la présente Licence. Vous n'êtes pas autorisé à reproduire la documentation Utilisateur accompagnant le Logiciel.

Le Logiciel est concédé sous licence comme un seul et même produit. Aucun de ses éléments constitutifs ne doit donc en être séparé pour utilisation sur plus d'un ordinateur.

Le Logiciel est concédé sous licence avec l'Ordinateur comme un seul et même produit intégré. Le Logiciel ne peut être utilisé que sur l'Ordinateur.

3. Dénégation de garantie sur le logiciel

Le Logiciel est fourni "EN L'ETAT" et sans garantie d'aucune sorte : eJay et le(s) concessionnaire(s) de eJay (dans le cadre des points 3 et 4, eJay et le(s) concessionnaire(s) de eJay sont dénommés collectivement "eJay") REJETTENT EXPRESSEMENT TOUTE GARANTIE ET/OU CONDITION, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS, NOTAMMENT, LES GARANTIES ET/OU CONDITIONS IMPLICITES DE BONNE VENTE OU DE QUALITE ET D'APTITUDE A L'EMPLOI. eJay NE GARANTIT PAS QUE LES FONCTIONS CONTENUES DANS LE LOGICIEL DE eJay REPONDRONT A VOS EXIGENCES NI QUE LE FONCTIONNEMENT DU LOGICIEL DE eJay NE SERA PAS INTERROMPU NI QU'IL SERA EXEMPT D'ERREURS, NI QUE LES EVENTUELS DEFAUTS SERONT CORRIGES. EN OUTRE, eJay NE DONNE AUCUNE GARANTIE NI NE FAIT AUCUNE DECLARATION CONCERNANT L'UTILISATION OU LES RESULTATS DE L'UTILISATION DU LOGICIEL DE eJay OU DE SA DOCUMENTATION ET LEUR EXACTITUDE, PRECISION, FIABILITE OU AUTRE CARACTERISTIQUE. AUCUNE INFORMATION NI AUCUN AVIS DONNE ORALEMENT OU PAR ECRIT PAR eJay OU PAR UN REPRESENTANT AUTORISE DE eJay NE CONSTITUERA UNE GARANTIE NI N'ETENDRA EN QUELQUE FACON QUE CE SOIT LE CADRE DE LA PRESENTE GARANTIE. EN CAS DE DEFAILLANCE DU LOGICIEL eJay, VOUS (ET NON eJay NI SON REPRESENTANT AUTORISE) PRENDREZ INTEGRALEMENT A VOTRE CHARGE TOUS LES FRAIS NECESSAIRES AU DEPANNAGE, A LA REPARATION OU LA CORRECTION DES DEFAUTS. CERTAINES JURISDICTIONS NE PERMETTANT PAS L'EXCLUSION DE GARANTIES IMPLICITES, VOUS POUVEZ NE PAS ETRE CONCERNE PAR L'EXCLUSION ENONCEE CI-DESSUS. LES TERMES DE LA PRESENTE DENEGATION DE GARANTIE SONT SANS PREJUDICE DES DROITS LEGAUX DES CONSOMMATEURS QUI FERONT L'ACQUISITION DE PRODUITS eJay AUTREMENT QUE DANS LE CADRE D'UNE ACTIVITE PROFESSIONNELLE NI NE LIMITENT NI N'EXCLUENT AUCUNE RESPONSABILITE EN CAS DE DECES OU DE DOMMAGE CORPOREL QUI POURRAIT DECOULER D'UNE NEGLIGENCE DE LA PART DE eJay. DANS TOUTE JURIDICTION QUI N'AUTORISE PAS L'EXCLUSION DES GARANTIES IMPLICITES ET QUI VOUS AUTORISE A RETOURNER LE PRODUIT DEFECTUEUX, VOUS POUVEZ RETOURNER LE PRODUIT A eJay A CONDITION D'Y JOINDRE VOTRE PREUVE D'ACHAT ET L'EMBALLAGE ORIGINAL. eJay VOUS REMBOURSERA LE PRIX DU PRODUIT.

4. Limitation de responsabilité

eJay NE POURRA EN AUCUN CAS, Y COMPRIS EN CAS DE NEGLIGENCE, ETRE TENU POUR RESPONSABLE DE DOMMAGES FORTUITS INDIRECTS, SPE-

CIAUX OU AUTRES QUI POURRAIENT DECOULER DE LA PRESENTE LICENCE OU S'Y RAPPORTER. CERTAINES JURIDICTIONS N'AURORISANT PAS LA LIMITATION DE RESPONSABILITE POUR LES DOMMAGES FORTUITS OU INDIRECTS, VOUS POUVEZ NE PAS ETRE CONCERNE PAR LA PRESENTE LIMITATION. Les dommages-intérêts dont eJay pourrait être redevable envers vous ne pourront en aucun cas dépasser le montant payé pour le Logiciel. Vous vous engagez à charger et à utiliser le Logiciel à vos propres risques et cet engagement libère eJay de toute responsabilité envers vous (sauf en cas de décès ou de dommage corporel qui surviendrait par suite d'une négligence de eJay), notamment pour tout manque à gagner ou autre perte indirecte qui pourraient découler de votre utilisation du Logiciel ou de votre incapacité à l'utiliser ou de toute erreur ou défaillance qu'il pourrait contenir, que celle-ci doit due à une négligence ou à toute autre cause non prévue ici.

5. Résiliation

La Licence sera résiliée automatiquement, sans préavis de eJay, si vous manquez aux obligations qui vous incombent au titre de la présente Licence. Dès la résiliation, vous devrez détruire le CD-ROM sur lequel aura été enregistré le Logiciel et devrez retirer définitivement tout élément du Logiciel qui aura pu être chargé sur le disque dur de l'ordinateur dont vous avez le contrôle.

6. Loi applicable

La présente Licence sera régie par la loi de la République Fédérale Allemande. Dans l'éventualité où un tribunal ayant compétence conclurait à l'inapplicabilité de l'une ou de plusieurs de ses dispositions, le reste de la présente Licence restera entièrement applicable.

7 Intégralité du contrat

La présente Licence constitue l'intégralité du contrat conclu entre les parties concernant l'utilisation du Logiciel. Elle annule et remplace tous les accords antérieurs ou existants concernant son objet. Aucune modification de la présente Licence qui n'aura pas été établie par écrit et signée par eJay n'aura force exécutoire.

Copyright © 2001 eJay AG. Tous droits réservés. eJay est une marque déposée de eJay AG. Toutes les autres marques et tous les autres noms de produit sont des marques déposées de leurs propriétaires respectifs.